





Composição Avançada

Neste décimo segundo módulo, intitulado “Composição Avançada”, que é parte integrante de nossa disciplina sobre Técnicas Audiovisuais, vamos ver o texto dentro de um clip, como usar máscara para dar efeito em objetos e caracteres, como trabalhar com formas e descobrir para que serve a ferramenta Spline, entender como trabalhar com 3D em edição e ainda como remover o pano de fundo de um vídeo. Portanto, o presente material de apoio tem por finalidade complementar nosso encontro e lhe auxiliar na compreensão da temática que estudamos ao longo da décima segunda aula do curso.

Texto na imagem do vídeo

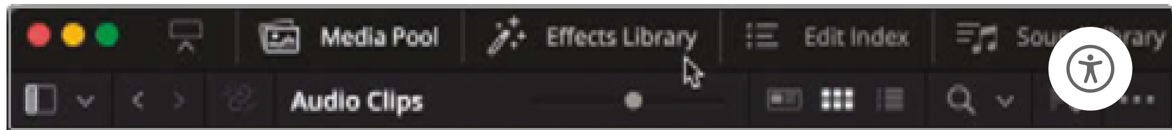
-

O DaVinci Resolve vem com uma série de modelos de texto, que foram criados para seu uso na página do Fusion. Isso não significa que você deve ser um especialista em composição para usá-los, mas que você pode personalizá-los ainda mais na página Fusion do DaVinci Resolve, sem precisar de qualquer software adicional.

Clique no botão Zoom de extensão total e mova o indicador de reprodução para o início da linha do tempo.

Clique no botão Biblioteca de Efeitos no canto superior esquerdo da página de edição para abrir a Biblioteca de Efeitos.





Na Biblioteca de Efeitos, selecione a categoria Títulos.

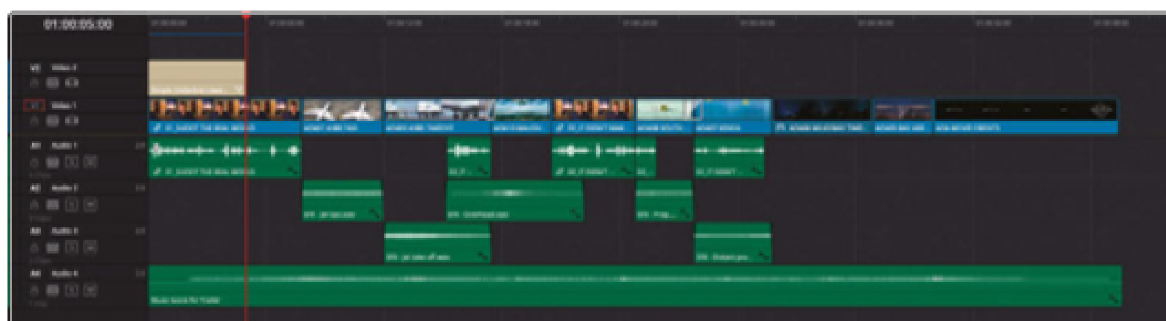
A categoria Títulos lista todos os geradores de títulos padrão disponíveis e os novos modelos de título do Fusion. Na lista de títulos do Fusion, selecione o modelo chamado Terço Inferior de Sublinhado Simples.

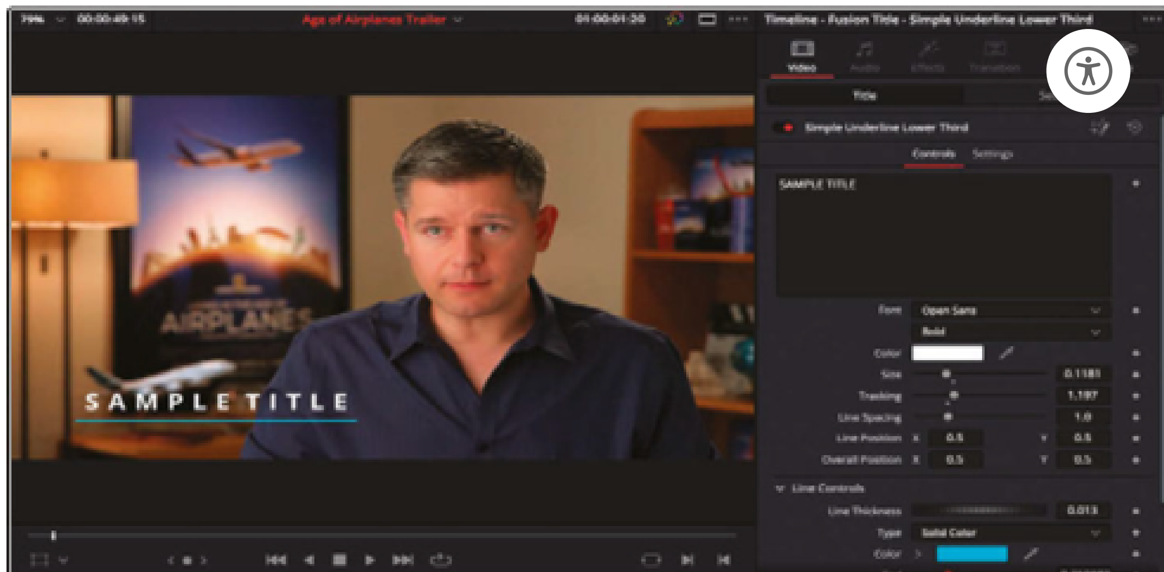


Arraste o título para as sobreposições do visualizador da linha do tempo e escolha Colocar no topo.



O título do Fusion é colocado acima do primeiro videoclipe em uma nova faixa.





Coloque o indicador de reprodução da linha do tempo sobre o centro do clipe de título.

Os controles para esse título aparecem automaticamente no Inspetor.

Esses controles permitem que você ajuste as principais características do texto dentro deste título do Fusion. Na caixa de texto Principal, realce o texto “TÍTULO DE AMOSTRA" e digite BRIAN J. TERWILLIGER.

Role para baixo até a parte inferior do Inspetor até a seção Controles de Linha.

Altere a cor da linha de azul claro para o seu tom preferido de amarelo.



Trabalhando com formas

A animação de formas pode ser muito útil ao tentar criar uma animação de posição oscilante ou luzes cintilantes usando controles de brilho.

Crie uma forma através dos comandos de Shape lembrando que estes estão na paleta de efeito. Use o nó de renderizador de shape, coloque o indicador de reprodução no meio da linha do tempo onde a forma está na tela. Coloque o nó Transformar para criar o movimento. Então, comece selecionando o nó Transformar conectado ao nó gráfico. No Inspetor clique em Configurações guia e selecione o Movimento Borrão da caixa de seleção. A qualidade e o ângulo do obturador do desfoque de movimento são os dois controles mais comumente usados para melhorar a aparência e a propagação do desfoque; no entanto, aumentar esses dois controles também aumenta o tempo de renderização. Aumente a qualidade para 6 e o ângulo do obturador para 200.

O parâmetro Quality aumenta o número de vezes que a imagem é replicada para criar desfoque. O ângulo do obturador simula o ângulo

do obturador em uma câmera. Números mais altos criam uma "mancha" mais suave entre as amostras. Definir este parâmetro para 360 é semelhante a ter um obturador em uma câmera aberta para uma exposição de um quadro inteiro.

Agora, você pode retornar à página de edição e usar o cache inteligente do DaVinci Resolve para renderizar e exibir sua animação. Clique na página de edição e escolha Reprodução > Renderizar Cache > Inteligente. Quando o cache estiver concluído, reproduza a animação.

Conhecendo a ferramenta Spline

-

O Splines, pode ser acessado através de seu ícone no canto superior direito da tela.Oferece um controle incrível sobre os splines, que controlam a velocidade ou taxa de mudança da animação. Você pode alterar a velocidade entre os quadros-chave usando curvas lineares ou Bezier e B-spline totalmente personalizáveis. O Curve Editor inclui uma barra de ferramentas na barra inferior para girar, fazer loops ou animações em loop, tornando a criação de animações de quadro-chave mais fácil e rápida. Você pode até recolher e estender quadros-chave para encurtar ou alongar as animações sem alterar o movimento relativo. As curvas podem ser copiadas e coladas entre os parâmetros independentemente dos valores, permitindo que você crie animações consistentes e perfeitamente cronometradas.

Você utiliza os pontos de Splines através das suas alavancas laterais fixadas ao nó.

Trabalhando com 3D

-



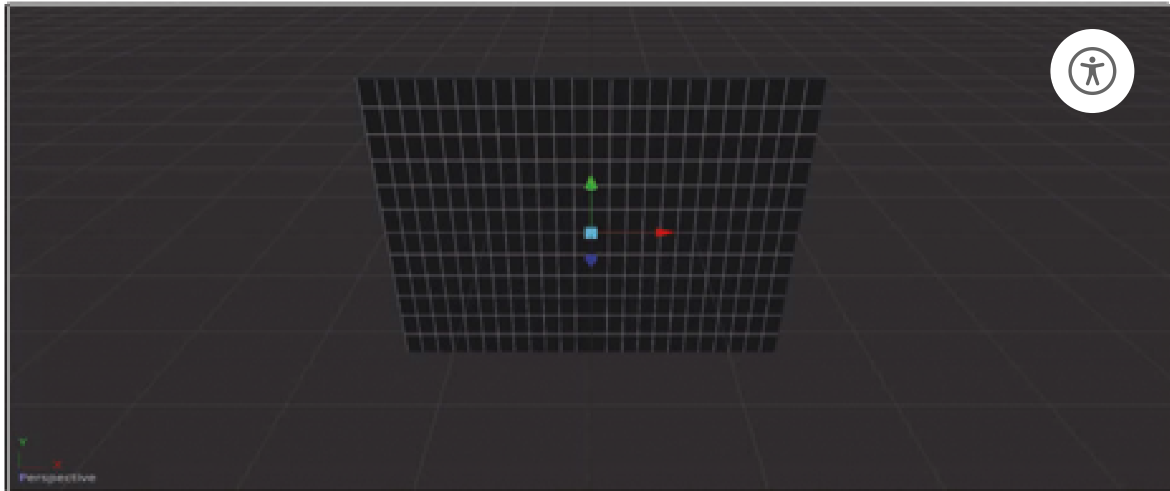
Quaisquer efeitos visuais são sobre a reprodução das características do mundo real, como perspectiva, atmosfera, pistas de profundidade e oclusão de objetos em uma cena. E embora você possa criar esses efeitos usando a composição 2D, eles se tornam muito mais fáceis de fazer em um ambiente de composição 3D. A composição 3D do Fusion inclui a capacidade de posicionar vários elementos no espaço 3D. Você pode adicionar câmeras, luzes, formas 3D e aplicar uma série de ferramentas projetadas especificamente para gerar efeitos visuais 3D e gráficos em movimento.

Para este projeto, você usará elementos do pool de mídia para criar uma cena 3D. No canto superior esquerdo da página do Fusion, clique no botão Pool de Mídia e selecione a pasta onde vai ter sua imagem que quer que apareça 3D. Na pasta selecionada, arraste a imagem para uma área vazia do Editor de Nó e pressione 1 para exibi-la no visualizador 1.

Qualquer clipe de vídeo, imagem estática ou gerador 2D não pode fazer parte de uma cena 3D sem primeiro se conectar a um nó 3D do Plano de Imagem ou a um nó 3D do Plano de Imagem.

Quando um nó 3D é exibido em qualquer visualizador, esse visualizador se torna um visualizador 3D e é definido como um modo de exibição em perspectiva. Esta vista de Perspetiva dá-lhe a capacidade de visualizar a imagem a partir de qualquer ângulo no espaço 3D.

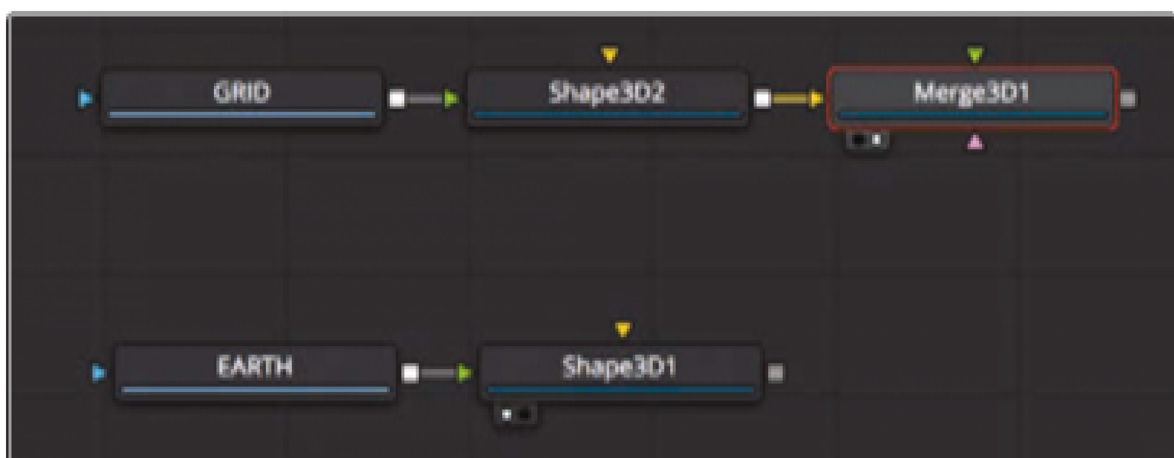
Com o nó selecionado, abra a Biblioteca de Efeitos e, na categoria Ferramentas > 3D, clique na ferramenta Forma 3D. Pressione 2 para exibir a grade no espaço 3D.



A grade também é exibida em um visualizador 3D, mas as duas imagens não estão conectadas e não podem interagir. Cada um existe em seu próprio mundo 3D. No entanto, você pode combinar imagens 3D para existir no mesmo mundo 3D usando um nó Mesclar 3D localizado no último grupo de ferramentas na barra de ferramentas.

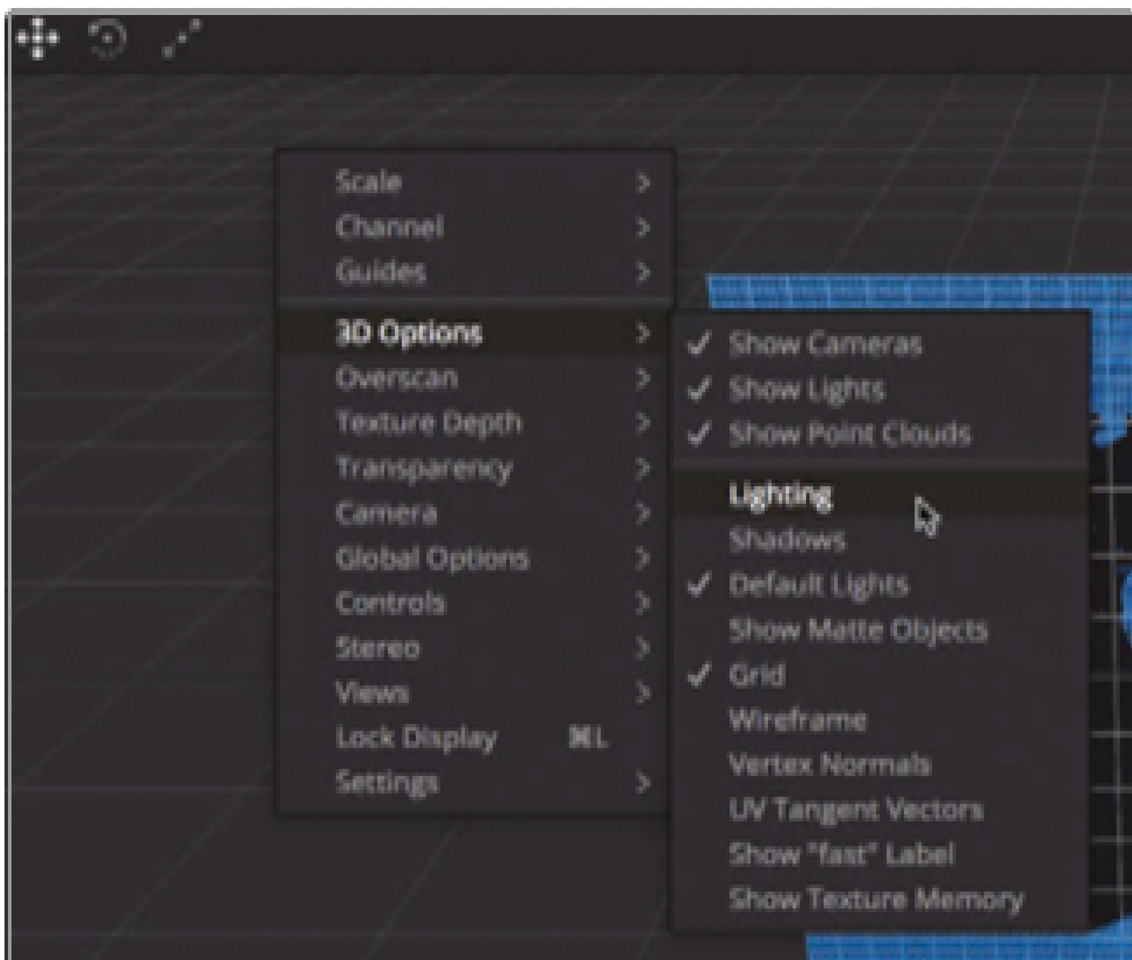
Enquanto o nó Mesclar é a ferramenta fundamental de composição 2D, o nó Mesclar 3D é a ferramenta fundamental de composição 3D.

Com o nó Forma 3D 2 da Grade selecionado no Editor de Nós, clique no nó Mesclar 3D na barra de ferramentas. Pressione 2 para exibir o nó Mesclar no visualizador 2.



Embora você possa não ver nenhuma diferença visual em comparação com a visualização Grade, o nó Mesclar 3D perr. que você conecte outras imagens 3D, para que elas existam no mesmo espaço 3D.

O espectador mostra as imagens umas sobre as outras. Para dar a aparência de uma visão 3D mais realista, você pode ativar as luzes padrão. Clique com o botão direito do mouse no visualizador 2 e escolha Opções 3D > Iluminação.



Visualize a luz segurando a tecla Opção (macOS) ou a tecla Alt (Windows) e usando o botão do meio do mouse para arrastar no visualizador 2.

A iluminação padrão fornece uma luz direcional suave que vem do canto superior direito do mundo 3D. O objeto de luz não é visível no visualizador ou no Inspetor; ele apenas fornece algum sombreamento padrão para os objetos, para que eles apareçam mais tridimensionais enquanto você trabalha.

Ao contrário do nó 2D Merge padrão, o nó 3D Merge pode conectar vários clipes e imagens.

Removendo o fundo

Uma tarefa comum de efeitos que muitos editores enfrentam é ter que trabalhar com imagens de tela verde ou azul. Esta filmagem é projetada para ser digitada contra uma placa de fundo e é uma técnica comum usada em filmes de fantasia e ficção científica, bem como em muitos programas de TV e vídeos on-line, onde você pode querer que seu talento apareça contra um fundo virtual.

Nas versões anteriores do Resolve, isso era conseguido editando os clipes de primeiro plano e plano de fundo na página de edição, antes de usar a página do Fusion (ou página colorida) para compor as filmagens juntas. No entanto, no DaVinci Resolve 18, agora você pode criar uma foto finalizada e composta diretamente na página de edição.

O fundo que será removido da gravação deve ser obrigatoriamente verde ou azul. Lembrando que não é qualquer verde ou azul, mas sim o que tem valores de coloração iguais aos usados no RGB dos equipamentos eletrônicos.

Na aba Fusion, selecione o nó de entrada do clip com o fundo verde. Use o Shift + tecla de espaço para abrir a paleta Tool e digi elta Keyer. Adicione esse nó entre o nó de entrada e o nó de saída. Com o nó Delta clicado, abra a caixa Inspetor, pegue o conta gotas e lecione o fundo verde. Agora puxe do Pool de mídia o vídeo que você quer que fique de fundo. Esse clipe deve ser posto na trilha de abaixo do que tinha o fundo verde.

Depois ligue a saída do clipe usado para o fundo na saída do nó Delta Keyer. Assim um nó Mergé que deve ser ligado ao nó de saída.

Atividade Extra

Para se aprofundar no assunto desta aula:

- Leia o artigo "**Chroma Key: o simulacro de cenários**" de Maria José Negromonte Oliveira. Disponível no site www.tecedu.pro.br

Referência: FALCÃO, Taciana Pontual et al. Chroma Key: o simulacro de cenários. Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Número/Vol.20 – Edição Temática IV– Congresso, 2017.

- Leia o artigo **"Mediação de ciência entre o texto e o audiovisual: uma proposta metodológica**" de Nelson Zagalo. Disponível no site: repositorium.sdum.uminho.pt

Referência: ZAGALO, Nelson et al. Mediação de ciência entre o texto e o audiovisual: uma proposta metodológica. Universidade do Minho:

Centro de Estudos em Comunicação e Sociedade, 2016.



Referência Bibliográfica

ALBUQUERQUE, Ana Cristina; SIMIONATO, Ana Carolina. **Recursos Audiovisuais**: sua contemporaneidade na organização e representação da informação e do conhecimento. Interciência: Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: https://plataforma.bvirtual.com.br/. Acesso em 16 de Dezembro de 2022.

The Beginner 's Guide to DaVinci Resolve 17. Dion Scoppettuolo. **Blackmagic Design Pty Ltd**, 2021. Disponível em:

https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci-Resolve-17-Beginners-Guide.pdf?_v=1624593615000 Acesso em 16 de Dezembro de 2022.

Atividade Prática 12 – Composição Avançada

Título da Prática: Editando com criatividade

Objetivos: Treinar o aluno para trabalhar com máscaras e animação no DaVinci Resolve.

Materiais, Métodos e Ferramentas: Para realizar esta prática, vamos utilizar o software DaVinci Resolve, a videoaula da disciplina e leitura do material de apoio da disciplina.

Atividade Prática

1º Passo – Leia o texto do material de apoio.

2º Passo – Assista aos vídeos da disciplina e aula 12.



3º Passo – A proposta é criar elementos em formas 3D.

4º Passo – Como fazer:

- Clique com o botão direito do mouse sobre o seu clipe na pasta e escolha "Abrir" na Página do Fusion. Para este projeto, você usará elementos do pool de mídia para criar uma cena 3D.

- No canto superior esquerdo da página do Fusion, clique no botão "Pool de Mídia" e selecione o seu vídeo.

- Arraste uma fotografia ou objeto estático para uma área vazia do Editor de Nó e pressione 1 para exibi-la no visualizador 1.

- Na fotografia ou objeto estático tem um canal alfa, como você pode ver a partir de seu fundo quadriculado. Mais uma vez, vamos nos organizar desde o início, renomeando cada novo elemento.

- No Editor de Nós, selecione o nó Mídia em 1, pressione F2 e renomeie com o nome que preferir.

- Qualquer clipe de vídeo, imagem estática ou gerador 2D não pode fazer parte de uma cena 3D sem, primeiro, se conectar a um nó 3D do Plano de Imagem ou a um nó 3D do Plano de Imagem.

- Com o nó (vamos supor que se chame Terra) selecionado, abra a Biblioteca de Efeitos e, na categoria Ferramentas > 3D, clique na ferramenta Forma 3D. Em seguida, pressione 1 para visualizar a imagem da Terra no espaço 3D.

- A imagem da Terra agora aparece em um visualizador em 3D. Ele é colocado em um plano de imagem 3D e pode se ado e visto de qualquer ângulo.

- Enquanto mantém pressionado o botão do meio do mouse, Option - arraste (macOS) ou Alt (Windows) para a esquerda e para a direita no visualizador 1.

- Usando a tecla modificadora e a combinação do meio do mouse ao arrastar, você pode girar em torno da imagem para vê-la do lado esquerdo ou direito. Para deixar claro, você não está girando a imagem em si; você está mudando sua visão, como se estivesse andando ao redor da imagem. Você também pode alterar o modo de exibição para vê-lo de cima ou de baixo.

- Continue mantendo pressionada a tecla Opção (macOS) ou Alt (Windows) e, enquanto mantém pressionado o botão do meio do mouse, arraste para cima e para baixo no visualizador 1.

- Quando um nó 3D é exibido em qualquer visualizador, esse visualizador se torna um visualizador 3D e é definido como um modo de exibição em perspectiva. Esta vista de Perspectiva dá-lhe a capacidade de visualizar a imagem a partir de qualquer ângulo no espaço 3D.

- Abra o pool de mídia e arraste uma nova fotografia ou objeto estático para uma área vazia do Editor de Nós. Pressione 2 para exibi-lo no visualizador 2. Vamos chamar essa fotografia ou objeto estático de imagem 2, para melhor exemplificar.



- Com o nó imagem 2 selecionado, abra a Biblioteca de Efeitos e, na categoria Ferramentas > 3D, clique na ferramenta Forma 3D. Pressione 2 para exibir a grade no espaço 3D.

- A imagem 2 também é exibida em um visualizador 3D, mas as duas imagens não estão conectadas e não podem interagir. Cada um existe em seu próprio mundo 3D. No entanto, você pode combinar imagens 3D para existir no mesmo mundo 3D, usando um nó Mesclar 3D, localizado no último grupo de ferramentas, na barra de ferramentas.

- Enquanto o nó mesclar é a ferramenta fundamental de composição 2D, o nó mesclar 3D é a ferramenta fundamental de composição 3D.

- Com o nó Forma 3D 2 da imagem 2 selecionado no Editor de Nós, clique no nó mesclar 3D na barra de ferramentas. Pressione 2 para exibir o nó mesclar no visualizador 2.

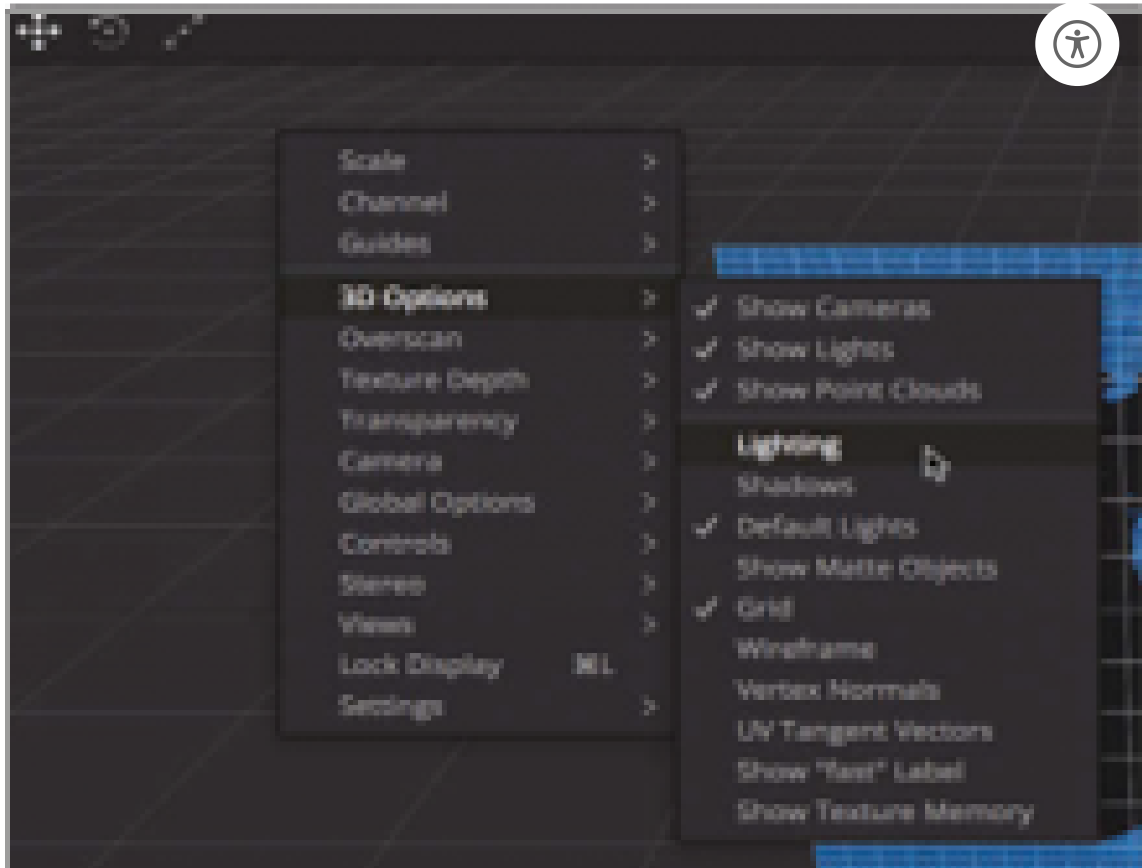


- Embora você possa não ver nenhuma diferença visual em comparação com a visualização da imagem 2, o nó mesclar 3D permite que você conecte outras imagens 3D, para que elas existam no mesmo espaço 3D.

- Arraste a saída do nó Forma 3D 1 da Terra para a entrada verde do nó mesclar 3D 1.

- O visualizador mostra as imagens umas sobre as outras. Para dar a aparência de uma visão 3D mais realista, você pode ativar as luzes padrão.

- Clique com o botão direito do mouse no visualizador 2 e escolha Opções 3D > Iluminação.



- Visualize a luz segurando a tecla Opção (macOS) ou a tecla Alt (Windows) e usando o botão do meio do mouse para arrastar no visualizador 2.

- A iluminação padrão fornece uma luz direcional suave que vem do canto superior direito do mundo 3D. O objeto de luz não é visível no visualizador ou no Inspector; ele apenas fornece algum sombreamento padrão para os objetos, para que eles apareçam mais tridimensionais enquanto você trabalha.

Veja como ficou!!

Ir para exercício